Nr. 2—3 LUTY—MARZEC 1931 ROK V

ŚWIAT SZACHOWY

ORGAN POLSKIEGO ZWIĄZKU SZACHOWEGO

Redaktor **D. PRZEPIÓRKA**

Redakcja i Administracja: **Warszawa, Wierzbowa 8**, w lokalu Warszawskiego Tow Zwolenników Gry Szachowej, tel. 682-13.

Prenumerata kwart. 3 zł. półrocz. 6 zł. rocz. 12 zł. zagr. 14 zł.

Numer pojedyńczy 1 zł. 20 gr. Konto Czekowe P. K. O. 16.551

Redakcja czynna w środy i soboty od godz. 7 do 10 wiecz.

Mistrz A. Rubinstein w Polsce.



Mistrz A. Rubinstein.

W miesiącu lutym przybył do Polski A. Rubinstein na cały szereg pokazów gry zbiorowej, zorganizowanych przez Polski Związek Szachowy. Dlatego to przy sposobności podajemy kilka słów o bajecznej wprost karjerze szachowej naszego mistrza, jednego z kandydatów do mistrzostwa świata.

Rubinstein w 18 roku życia zapoznał się z szachami, a już w trzy lata później w roku 1903 pokazał się graczem mistrzowskiej siły, wygrywając V nagrodę na III wszechrosyjskim turnieju w Kijowie; w rok później wygrał mecz z Salwem, w roku 1905 podzielił wraz z Durasem I — II nagrodę w turnieju głównym w Barmen, przez co zdobył oficjalny tytuł mistrza, który potwierdził całym szeregiem świetnych zwycięstw. Pierwszym takim wynikiem było zdobycie II—III nagrody w IV rosyjskim turnieju w roku 1905—6 oraz III nagroda w Ostendzie. W ślad poszły pierwsze nagrody: V rosyjski turniej 1907, Ostenda 1907 I—II, I nagroda w Karlsbadzie 1907, Wiedeń 1908 — IV nagroda, Praga 1908 — IV n., Petersburg 1909 — I—II z ówczesnym mistrzem świata Laskerem. Lata 1911 —1914 są szczytowym punktem karjery Rubinsteina. Zdobywa on II—III nagrodę w San-Sebastjan 1911, II—III w Karlsbadzie 1911, San-Sebastjan 1912—I nagrodę, Wilno 1912—I nagrodę, Wrocław 1912—I—II nagrodę, Piszczany 1912—I nagrodę.

Poza tem rozegrał on zwycięsko trzy mecze: z Marshallem 1908, Miesesem 1909 i Flambergiem 1910.

Te wszystkie świetne wyniki sprawiły, że uważano go za jedynego kandydata do walki o mistrzostwo świata z Laskerem, jednakże wojna światowa przeszkodziła temu spotkaniu, a później zmienna forma naszego mistrza nie pozwoliły mu brać udziału w walce o pierwszeństwo.

Po wojnie mamy do zanotowania jeszcze kilka dobrych wyników naszego mistrza. Wygrywa on w roku 1920 mecz z Bogolubowem w stosunku + 5—4 = 3, poza tem osiąga I nagrodę w Wiedniu 1922 r., Baden-Baden II nagrodę i w Marienbadzie I—II nagrodę oraz VI nagr. w Semmeringu. Prócz tego zdobywa I nagrodę oraz tytuł mistrza Polski w II turnieju o mistrzostwo kraju. Ostatnim sukcesem Rubinsteina jest turniej w San Remo III nagr. oraz olimpjada w Hamburgu, gdzie błysnął dawną swoją świetną formą.

Rubinstein dał w Polsce i w ciągu lutego i marca cały szereg simultanek z nierównym jednak rezultatem, co tłumaczy się przemęczeniem, oraz tem, że Rubinstein prawie że nie grywa partji zbiorowych. Podajemy wyniki:

Warszawa	+	14	—	7	=	4
Łódź	+	13	—	4	=	9
Katowice	+	16	—	6	=	9
Król. Huta	+	20	—	1	=	4

W. Hajduki	+	17	—	4	=	2
Sosnowiec	+	11	—	8	=	6
Kraków	+	19	—	6	=	6
Tarnopol	+	21	—	1	=	3
Lwów	+	8	—	8	=	15(!)
Częstochowa	+	18	—	2	=	5
Lublin	+	12	—	3	=	7
Warszawa	+	17	—	4	=	2
	+	186	—	54	=	66

Naogół są to dobre wyniki, przeciętnie około 70% wygranych, nie brak jednak i b. dobrych, jak np. Królewska Huta lub Warszawa.

Natomiast gorzej wypadły partje turnieju — handicap w Łodzi, gdzie mistrz przegrał z powodu zbyt trudnych warunków technicznych w stosunku + 1 — 4 = 1, przyczem przeciwnikami jego byli mistrze: Regedziński, Appel, Daniuszewski, Rosenbaum, Hirszbein i A. Friedmann.

W Warszawie konsultacyjną partję przeciw Towbinowi, Najdorfowi i Elperowi przegrał Rubinstein wskutek odrzucenia remis.

Rubinstein gra jeszcze w Poznaniu, poczem opuszcza Polskę.

Komunikat Zarządu Polskiego Związku Szachowego.

Na posiedzeniu w dniu 1-go lutego Zarząd Polskiego Związku Szachowego ukonstytuował się w sposób następujący:

Józef Rogoziński — Prezes
Dawid Przepiórka, Tadeusz Pawłowski — Wiceprezesi
Konstanty Michałowski — Sekretarz
Leon Orlański — Skarbnik

Zgodnie z wnioskami, uchwalonemi na walnem zebraniu P. Z. Sz. wybrane zostały 2 komisje w składzie następującym:

KOMISJA DLA OPRACOWANIA STATUTÓW ZWIĄZ. OKRĘGOWYCH:

T. Rybiński (Górny Śląsk) — **P. Chmiel (Górny Śląsk)**
B. Domosławski (W-wa) — **W. Gołdykowski (W-wa)**
S. Rosenblatt (Łódź)

KOMISJA WERYFIKACYJNA:

J. Kleczyński — **K. Makarczyk**
D. Przepiórka — **S. Rosenblatt**

Komisja ta ma ułożyć imienny spis graczy, uprawnionych do do wzięcia udziału w turniejach o Mistrzostwo Polski

W skład Zarządu P. Zw. Sz. wszedł jeszcze p. Juljusz Żukowski (Kraków).

PARTJA Nr. 301.

(Grana na gwiazdkowym turnieju w Hastings).
Indyjska.

Białe:	Czarne:
Mir Sultan Khan	**R. J. Capablanca**
1. Sg1—f3	Sg8—f6
2. d2—d4	b7—b6
3. c2—c4	Gc8—b7
4. Sb1—c3	e7—e6
5. a2—a3	—

W celu uniknięcia teoretycznego wypadu Gb4.

5. —	d7—d5
6. c4×d5	e6×d5
7. Gc1—g5	Gf8—e7
8. e2—e3	0—0
9, Gf1—d3	Sf6—e4

Może przedwczesne.

10. Gg5—f4!	Sb8—d7
11. Hd1—c2	f7—f5

Według Capablanki lepszem byłoby 11... Sdf6, pisma zagraniczne są tego samego zdania. Stwierdzamy jednak, że 11... Sdf6, naodwrót, byłoby decydującym błędem! Po 12. G×c7!!, H×c7 13. S×e4, H×c2 14. S×f6† czarne bez kompensaty tracą piona. Jest to jeszcze jeden dowód, jak łatwo jest przeoczyć taktyczne subtelności.

12. Sc3—b5	Ge7—d6

Nie można grać 12... c6 z powodu 13. Sc7, Wc8 14. Se6 i białe zyskują qualitas. Duras natomiast zrobił niezmierne ciekawe odkrycie. Czarne mianowicie powinny były grać, teraz 12... a7—a6!! poczem otrzymałyby lepszą partję. Oto interesujące warjanty czeskiego arcymistrza: 12... a6 13. G×c7, Hc8! etc. Albo też 13. H×c7 ab! 14. H×b7, Sdc5!! 15. dc, S×c5 16. Hc7 lub c6 17. S×d3† etc. Albo też 13. S×c7! Wc8 14. Se6! W×c2! 15. S×d8' W×b2 16. S×b7 (Po 16. G×e4 nastąpiłoby G×d8 17. Gd3, Ge7 albo też 16... fe 17. S×b7 fe 18. 0—0, fg etc.) S×f2! 17. G×f5 (17 G×a6, S×h1, 18. Ge2, Wfc8) W×f5 18. 0—0, Se4 lub Sd3 i czarne stoją lepiej.

Warjanty te podają „Sachové Noviny", nowe czeskie pismo szachowe.

13. Sb5×d6	c7×d6

Po 13... S×d6 14. G×d6 czarne tracą piona f.

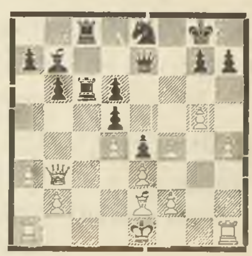
14. h2—h4!	—

Świetny ruch, który uniemożliwia kontratak czarnych za pomocą g7—g5.

14. —	Wa8—c8
15. Hc2—b3	Hd8—e7
16. Sf3—d2	Sd7—f6
17. Sd2×e4	f5×e4

Po 17... S×e4 nastąpi 18. f3 Sf6 19. G×f5 i atak na wieżę c8 pozwala białym zatrzymać zdobytego piona. Albo też 18.... g5 19. hg, S×g5 20. Kf2 i białe osiągają przewagę z szansami na zwycięski atak.

18. Gd3—e2	Wc8—c6
19. g2—g4!	Wf8—c8
20. g4—g5	Sf6—e8



Czarne świadomie zostawiają piona d5 pod biciem w celu wywołania powikłań. Po 21. H×d5†, Kf8 22. Hb3 (Jeżeli 22. Hf5†, to Kf8 i białe nie mają nic lepszego jak wrócić hetmanem na d5. W gorszej sytuacji czarne powinny być zadowolone z nierozegranej za pomocą powtórzenia po-

sunięć. Jeżeli zaś 22. 0—0 to Wc2 i czarne uzyskują silny atak), 22..., Wc1† 23. W×c1, W×c1† 24. Gd1. Zdaje się nam jednak, że chwilowa inicjatywa czarnych nie równoważy straty piona. Jeżeli jednak po 22... Wc1† białe w celu natychmiastowego zneutralizowania przewagi czarnych na linji c zagrają 23. Kd2, to czarne wygrywają w iście zadaniowy sposób: 23.... He6!! (o wiele silniejsze niż proponowane przez pisma zagraniczne 23... Gd5, poczem mogłoby nastąpić Ha4) 24. Ha4 (z powodu groźby mata na c2, czarny hetman jest nietykalny) 24... Hd7!! 25. Hb3 Gd5! i czarne zyskują hetmana za wieżę. Prześliczna kombinacja.

21. Ge2—g4! —

Chytry Hindus unika wszelkich komplikacji i zadawala się osiągniętą przewagą pozycyjną.

21. — Wc6—c1†
22. Ke1—d2 Wc8—c2†
23. Hb3×c2 Wc1×c2†
24. Kd2×c2 He7—c7†
25. Kc2—d2 Hc7—c4

Na pierwszy rzut oka zdawałoby się, że czarne mają zadawalającą pozycję, ale jest to tylko złudzenie optyczne.

26. Gg4—e2 Hc4—b3
27. Wa1—b1 Kg8—f7
28. Wh1—c1 Kf7—e7
29. Wc1—c3 Hb3—a4
30. b2—b4 —

Grozi zamknięciem hetmana przez b4—b5.

30. — Ha4—d7
31. Wb1—c1 —

Przy nieruchomem centrum białe mają przewagę na obu skrzydłach. Opanowanie przez białe linji c ma między innemi i ten skutek, że skoczek czarny jest przygwożdżony do miejsca.

31. — a7—a6
32. Wc1—g1 Hd7—a4
33. Wg1—c1 Ha4—d7

Powtórzenie posunięć dla uzyskania czasu do namysłu. Z podobnemi bezcelowemi manewrami, mającemi na swe usprawiedliwienie cykanie zegara turniejowego, spotkamy się jeszcze w dalszym przebiegu partji.

34. h4—h5 He7—d8
35. Wc1—c2 Hd7—h3
36. Kd2—c1 Hh3—h4
37. Kc1—b2 Hh4—h3

Nie można bić piona f2 z powodu Ga6 i białe zyskują figurę.

38. Wc2—c1 Hh3—h4
39. Wc3—c2 Hh4—h3
40. a3—a4 Hh3—h4
41. Kb2—a3 Hh4—h3
42. Gf4—g3 Hh3—f5
43. Gg3—h4 g7—g6

Jeżeli 43... Hh3 to 44. g6†. H×h4 45. gh i białe dorabiają hetmana.

44. h5—h6 —

Skoczek jest teraz jakby zamknięty w klatce.

44 — Hf5—d7
45. b4—b5! —

Białe opanowują coraz więcej terenu w obozie czarnych.

45. — a6—a5
46. Gh4—g3 Hd7—f5
47. Gg3—f4 Hf5—h3
48. Ka3—b2 Hh3—g2
49- Kb2—b1 —

Pułapka; jeżeli 49... H×f2 to 50. Gh5, Gh4 51. Wh2 i białe zyskują hetmana.

49. — Hg2—h3
50. Kb1—a1 Hh3—g2
51. Ka1—b2 Hg2—h3
52. Wc1—g1 —

Z groźbą Gg4 i hetman zamknięty. Motyw zamykania czarnych figur dominuje w całej partji.

52. — Gb7—c8

Białe mają teraz możność zajęcia decydującego punktu c6. Ale także po 52... Hd7 53. Gg4, Hf7 54. Wgcl pozycja czarnych jest beznadziejna.

53. Wc1—c6 Hh3—h4
54. Wg1—c1 Gc8—g4
55. Ge2—f1! —

Białe nie dają przeciwnikowi żadnej szansy. Po 55. G×g4 np. mogłoby nastąpić H×g4 56. W×b6 He2† 57. Wc2, He1 z groźbą szacha na b4.

55. — Hh4—h5
56. Wc1—e1 Hh5—h4
57. We1—c1 Hh4—h5
58. Kb2—c3 Hh5—h4
59. Gf4—g3! Hh4×g5

Strata tego piona nie odgrywa już żadnej roli.

60. Kc3—d2 Hg5—f5

Po 60... H×h6 hetman byłby jeszcze bardziej oddalony od terenu właściwej walki.

61. Wc6×b6 Kd8—e7
62. Wb6—b7† Ke7—e6
63. b5—b6 Se8—f6
64. Gf1—b5 Hf5—f3
65. Wb7—b8 czarne się poddały, ponieważ nie mogą wstrzymać dalszego marszu piona b6. np. po 65... Sd7 nastąpiłoby 66. G×d7† K×d7 67. Wc7†, Ke6 68. We8†, Kf6 69, Wf8† i białe zyskują hetmana.

Partja niniejsza jest wymownym dowodem kolosalnej siły hinduskiego mistrza.

PARTJA NR. 247.

(11-ta meczu)
Indyjska.

Białe: Czarne:
Sultan Khan Dr. S. Tartakower

1. Sg1—f3 Sg8—f6
2. d2—d4 e7—e6
3. e2—e3 b7—b6
4. Gf1—d3 Gc8—b7
5. Sb1—d2 c7—c5
6. 0—0 Sb8—c6
7. c2—c3 Hd8—c7!
8. Wf1—e1 Gf8—e7
9. a2—a3 d7—d5!

Warjant powyższy niejednokrotnie omawialiśmy na łamach „Świata Szachowego". Naszem zdaniem system, obrany przez czarne jest najlepszą odpowiedzią na warjant Collego, zastosowany przez białe. W wielu partjach turniejowych okazało się, że czarne mają dużo możliwości taktycznych.

10. b2—b3 —

Zbyt pasywnie, znacznie lepsze jest posunięcie Rubinsteina 10. b2—b4!

10. — 0—0
11. Gc1—b2 e6—e5!
12. d4×e5 Sc6×e5
13. Sf3×e5 Hc7×e5
14. f2—f4 —

Obsłabia piona e3, dlatego też uważamy za lepsze 15. Sf1 z tendencją przygotowania później ruchu c3—c4. Białe muszą się bronić, a nie myśleć o ataku. Wogóle w warjancie Collego ta strona uzyskuje inicjatywę, której się uda pchnąć naprzód piona e. Z tego względu opatrzyliśmy wykrzyknikiem 11-te posunięcie czarnych.

14. — He5—c7
15. Hd1—c2 Ge7—d6
16. Sd2—f3 Wf8—e8

Czarna wieża została ulokowana na linji, na której znajduje się słaby pion białych. Wieża ta wywiera silny nacisk nietylko na piona e3, ale przedewszystkiem na punkt e4.

17. Wa1—d1 Wa8—d8
18. h2—h3 We8—e7
19. Gb2—c1 a7—a6
20. We1—f1 Wd8—e8
21. Hd2—a2 —

Biały chce grać Gb1 i Hc2, aby uzyskać szanse ataku,

21. — b6—b5
22. Gd3—b1 —



22. — We7×e3!

Piękne poświęcenie jakości, po którem atak czarnych staje się przemożnym.

23. Gc1×e3 We8×e3
24. b3—b4 —

Aby uzyskać dostęp do pola d4. Po 24. Wfe1 nastąpiłoby G× f4 25. W×e3, G×e3† 26. Kf1, Sh5.

24. — Gd6×f4
25. Ha2—b2 —

Broniąc piona c3.

25. — We3—e7
26. Sf3—h4 g7—g6
27. g2—g4 —

Posunięcie to obnaża pozycję roszady i ułatwia czarnym wygraną.

27. — Gf4—e3†
28. Kg1—g2 d5—d4†
29. Sh4—f3 Sf6—d5
30. c3×d4 Ge3×d4
31. Wd1×d4 —

Oddanie jakości nie ratuje już sytuacji.

31. — c5×d4
32. Kg2—f2 Sd5—e3
33. Gb1—d3 Gb7×f3
34. Kf2×f3 Hc7—c6†
35. Kf3—g3 Hc6—d6†
36. Kg3—h4 Se3×f1

Białe z czystem sumieniem mogłyby się poddać!

37. Gd3×f1 We7—e3
38. Hb2—f2 Hd6—e7†
39. g4—g5 He7—e4†

i mat w następnem posunięciu.

Gra Dr. Tartakowera w tej partji wyróżnia się energją i przejrzystością koncepcji strategicznych.

PARTJA Nr. 303

(Grana niedawno w korespondencyjnym turnieju).

Gambit hetmański (obrona Tarrascha).

Białe:	Czarne:
F. Batik.	**Dr. E. Dyckhoff.**
(Czechosłowacja)	(Niemcy)

1. d2—d4 d7—d5
2. c2—c4 e7—e6
3. Sb1—c3 c7—c5

Obrona D-ra Tarrascha, która przed dwudziestu kilku laty była modna na turniejach, lecz później została zarzucona.

4. c4×d5 e6×d5
5. Sg1—f3 Sb8—c6
6. g2—g3 —

Posunięcie, użyte po raz pierwszy przez Schlechtera, ale dopiero Rubinstein wykrył możliwości strategiczne, które w sobie tai fianchetowanie gońca. Ten system ataku, mający na celu odosobnienie czarnego piona d, jest znany w teorji pod nazwą warjantu Schlechtera — Rubinsteina.

6. — Sg8—f6
7. Gf1—g2 Gf8—e7
8. 0—0 0—0
9. d4×c5 —

Ten właśnie warjant był przyczyną, że obrona Tarrascha znikła z horyzontu, gdyż powszechnie sądzono, że białe uzyskują przewagę. Przebieg niniejszej partji daje dużo do myślenia, być może nawet, że zdyskredytowana obro-

na znowu uzyska prawo obywatelstwa.

9. — d5—d4

W suplemencie Bilguera Kmoch poleca 9.. G×c5 10. Sa4, Ge7 11. Ge3, Se4 12. Wc1, Ha5 13. Sd4

10. Sc3—a4 Gc8—f5!

Johner w partji z Rétim (Berlin 1928) zagrał We8, co się okazało niekorzystnem. Posunięcie w partji zaproponował ostatnio Dr. Tarrasch, przyczem radzi czarnym w następujący sposób uplasować swoje figury: Se4, Gf6, We8, He7, Wad8 poczem czarne wprawdzie nie mają bezpośrednich objektów ataku, ale wzamian ich figury wywierają silny nacisk na całą pozycję przeciwnika.

11. Sf3—h4 —

Zarówno Dr. Tarrasch, jak i Dr. Dyckhoff są zdania, że i inne posunięcia nie są korzystniejsze dla białych.

11. — Gf5—e4
12. f2—f3 Ge4—d5
13. Sh4—f5 Gd5—e6

Czarne zrobiły cztery posunięcia zrzędu gońcem, aby ostatecznie ulokować go na e6! Ale i czarne zrobiły cztery posunięcia skoczkiem. W rezultacie tych manewrów czarne wywołały ruch f2—f3 i w ten sposób osłabiły pole e3, co w następstwie będzie miało decydujące znaczenie.

14. Sf5×e7† Hd8×e7
15. Gc1—g5 —

Lepsze byłoby 15. e4. Po Sd7! 16. Hc2, Sb4 17. Hd2 czarne musiałyby wrócić skoczkiem na c6.

15. — Ge6—c4
16. Wf1—e1 h7—h6
17. Gg5×f6 He7×f6

Po zniknięciu białego gońca hetmańskiego pole e3 staje otworem dla czarnych figur.

18. b2—b3 —

Po 18. e3 nastąpi Wad8 z niebezpiecznym atakiem, a po 18. e4 czarne zagrają d3, poczem okoliczność, że pole d4 jest dostępne dla czarnych figur daje im przewagę. Np. 18. e4, d3 18. Hd2, Hd4† 20. He3, d2!

18. — Gc4—a6
19. Hd1—d2 Wf8—e8
20. Sa4—b2 We8—e3
21. Wa1—c1 —

Jeżeli 21. Sd1 to W×e2! 22. W×e2, d3 atakując obie wieże.

21. — Wa8—e8
22. Gg2—f1 Sc6—e5

Z groźbą H×f3!

23. f3—f4 Se5—g4
24. Sb2—c4 Ga6×c4
25. Wc1×c4 Hf6—g6
26. Gf1—g2 —

Białe nie mogły bić piona d4 gdyż groziło Hh5. Posunięcie w partji jest jedyną obroną od tej groźby: 26... Hh5 27. h3, W×g3, czarne biją tego piona bez szacha i białe mają czas grać hg.



26... Sg4×h2!

Rozstrzygające.

27. Kg1×h2 Hg6×g3†
28. Kh2—g1 d4—d3
29. Wc4—c3 We8—e6!

Czarne nie chcą zadowolić się zyskiem hetmana (29... W×e2 30. W×e2, W×e2 31. H×e2, de 32. W×g3 e1H†) lecz grają na mata.

Wobec groźby Wg6 (30. f5, We4), od której niema ratunku, białe się poddały.

(Uwagi według Dr E. Dyckhoffa).

PARTJA Nr. 304.

Czwarta partja meczu.

Gambit hetmański.

K. Makarczyk — **T. Regedziński.**

Białe. — Czarne.

1. d2—d4 d7—d5
2. c2—c4 e7—e6
3. Sb1—c3 c7—c6
4. Sg1—f3 d5×c4

Obrany przez czarnych warjant jest korzystny dla białych, które szybciej rozwijają się, niż czarne. Poza tem czarne mają trudności w rozwijaniu gońca hetmańskiego. Lepiej Sf6.

5. a2—a4! c6—c5

Na Gb4 teorja zaleca 6. e3 b5, 7. Gd2! Sf6, 8. ab G×c3, 9. G×c3 cb, 10. b3! Sd5, 11. Ga5 i bc$\pm$; sądzę jednak, że 6. e4 (zamiast e3) jest silniejsze.

6. e2—e4 c5×d4
7. Sf3×d4 Sg8—f6
8. Gf1×c4 Gf8—c5

8... e6—e5 również nie wyrównałoby partji, np.: 9. Sf3 H×d1, 10. K×d1 Gg4, 11. h3 G×f3, 12. gf Sc6, 13. Ge3 0-0-0†, 14. Ke2 Sd4† 15. G×d4 ed, 16. Sd5 S×d5, 17. G×d5 i t. d.

9. Gc1—e3 Sb8—d7
10. 0—0 —

W podobnej pozycji (biały pion stał jeszcze na a2) Capablanca zagrał przeciwko Bogolubowowi 10. G×e6 fe, 12. S×e6, poczem jednak czarne, zdaniem Bogolubowa, posunięciem 11. Hb6 miałyby równe szanse. Z dalszego ciągu partji wynika, że białe nie potrzebują grać va-banque, gdyż spokojną i pozycyjną grą mogą powiększyć swoją przewagę.

10. — 0—0
11. Hd1—e2 Hd8—e7

Jeżeli S 5. to 12. Wfd1 S×c4, 13. S×e6 H×d1, 14. S×d1! i białe wygrywają.

12. Wf1—d1 Sd7—e5
13. Gc4—a2 Se5—c6

Na Seg4 białe miałyby silną odpowiedź 14. Gg5, poczem na na e5 nastąpiłoby 15. Sd5 He8, 16. G×f6! gf?, 17. Sf5 i białe wygrywają. Stosunkowo najlepszem jest prawdopodobnie Sg6 (białe groziły f4 i e5). Sposób, w jaki białe wykorzystują swoją przewagę, jest bardzo pouczający.



14. Sd4×c6! b7×c6
15. e4—e5! Sf6—d5
16. Ge3×c5 He7×c5
17. Sc3—e4 Sd5—f4

Lub też Ha5 18. Gb1 Sf4 19. Hc2 (grozi Sf6†) i następnie Sc5 i Wa1—a3—g3 z decydującym atakiem. Białe ustąpiły czarnym pole d5 wzamian za pole c5.

18. Se4×c5 Sf4×e2†
19. Kg1—f1 Se2—f4
20. Wd1—d6 Wa8—b8!
21. b2—b3 Sf4—g6
22. Wa1—e1 Sg6—e7
23. Ga2—b1 Se7—f5

Białe mają strategicznie wygraną partję, zwłaszcza z powodu nieprzystępnej i silnej pozycji Sc5, podczas gdy czarny goniec wcale niegra. Ostatnie posunięcie czarnych ma na celu — chociażby za cenę piona — uwolnić się od żelaznej obręczy i wprowadzić w grę gońca.

24. Gb1×f5! e6×f5
25. f2—f4! —

Białe nie śpieszą się ze zdobyciem słabego piona c6, lecz wzmac-

niają przedewszystkiem własną pozycję. Pion f4 broni e5 i nie dopuszcza do ewentualnego f5—f4 i Gf5.

25. — Gc8—e6

Nareszcie goniec wyszedł, ale na krótko...

26. Sc5×e6 f7×e6
27. We1—e3 Wb8—b4
28. g2—g3 Wf8—b8

Czarne mają przegraną partję. Inne posunięcia też nie są lepsze.

29. Wd6×e6 Wb4×b3
30. We3×b3 Wb8×b3
31. We6×c6 g7—g5

Rozpacz! Może uda się jeszcze złapać rybkę w mętnej wodzie.

32. f4×g5 Wb3—e3
33. e5—e6 Kg8—g7
34. Kf1—f2 We3—e4
35. Wc6—a6 Kg7—g6
36. e6—e7† Kg6×g5
37. Wa6×a7 f5—f4
38. Wa7—b7 f4×g3†
39. h2×g3 Kg5—f6
40. a4—a5 Kf6—f7
41. a5—a6 Czarne poddały się, gdyż grozi a7 i Wb8.

(Uwagi T. Regedzińskiego dla „Świata Szachowego").

PARTJA NR. 305.

(5 meczu)
Obrona czeska.

Białe: Czarne:
K. Makarczyk **T. Regedziński**

1. d2—d4, d7—d5 2. c2—c4, c7—c6 3. Sb1—c3, Sg8—f6 4. e2—e3 g7—g6 6. Sg1—f3, Gf8—g7 6. c4×d5? [Zbyteczna wymiana, która ułatwia grę czarnym] c6×d5 7. Gf1—b5†, Gc8—d7 8. Gb5×d7†, Sb8×d7 9. Hd1—b3, Sd7—b6 10. Hb3—b5† [Białe dopiero teraz przekonały się, że nie można zyskać piona d5 i decydują się grać na uproszczenie pozycji] Hd8—d7 11. Hb5×d7† Sb6×d7 12. Ke1—e2, 0—0 13. Gc1—d2, Wf8—c8 14. Wh1—c1, Gg7—f8 15. Sc3—d1, e7—e6 16. Wc1×c8, Wa8×c8 17. Wa1—c1, Wc8×c1 18. Gd2×c1, Gf8—d6 19. Gc1—d2, Kg8—f8 20. b2—b3, Kf8—e7 21. Sd1—b2, h7—h5 22. Sb2—d3, Sf6—e4 23. Gd2—e1, Sd7—f6 [Czarne mają minimalną przewagę i nie powinny były dopuścić do wymiany czarnopolowych gońców, ale partja i tak skończyła by się na remis]. 14. Gd2—b4. Nierozegrana.

Uwagi K. Makarczyka.

PARTJA NR. 306.

(6 meczu)
Gambit hetmański.

Białe: Czarne:
T. Regedziński **K. Makarczyk**

1. d2—d4 d7—d5
2. c2—c4 c7—c6
3. Sb1—c3 e7—e6
4. Sg1—f3 Sg8—f6
5. e2—e3 Sb8—d7
6. Gf1—d3 Gf8—e7
7. 0—0 0—0
8. e3—e4 d5×e4

Czarne na te teoretyczne 8 posunięć zużyły 50 minut, nic więc dziwnego, że w krytycznym momencie zabrakło im czasu do namysłu.

9. Sc3×e4 b7—b6!

To posunięcie uważa Bogolubow za najlepsze.

10. Hd1—e2 Gc8—b7
11. b2—b3 c6—c5

Czarne namyślały się 45 (!) minut nim zdecydowały się na to posunięcie.

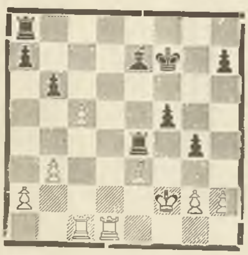
12. d4×c5 Sf6×e4
13. Gd3×e4 Gb7×e4
14. He2×e4 Sd7×c5
15. He4—e2 Hd8—d3
16. He2×d3 Sc5×d3

Po wymianie hetmanów gra się wyrównała.

17. Gc1—e3 Wf8—d8
18. Wf1—d1 e6—e5
19. Kg1—f1 e5—e4
20. Sf3—e1 Sd3—b4
21. Ge3—d2 f7—f5
22. Kf1—e2 Kg8—f7
23. f2—f3 e4×f3
24. Se1×f3 Sb4—c2
25. Wa1—c1 Sc2—d4†
26. Sf3×d4 Wd8×d4
27. Gd2—e3 Wd4—e4
28. Ke2—f3 g7—g5
29. c4—c5 —

Czarne osiągnęły dużą, prawdopodobnie decydującą przewagę. Posunięcie w partji komplikuje pozycję. Wobec niedoczasu przeciwnika jest to zupełnie słuszna taktyka.

29. — g5—g4†
30. Kf3—f2 —



Czarne mogły teraz forsownie wygrać grając 30... f4! 31. Gd4, Wd8. Np. 32. cb, We×d4 33. ba, Wd2† 34. Ke1, W×a2 35. W×d8 G×d8 36. Wc8, Gh4† 37. g3, fg 38. a8H, g2† i mat w następnem posunięciu. Albo też 33. b7, W×d1 34. W×d1 (po 33. Wc8 nastąpi mat na d2), Wb8 35. Wd7, Ke6 i pion b jest stracony. Stosunkowo najlepiej byłoby 32. Gb2 ale po G×c5†czarne mają piona więcej i zwycięską pozycję. Ale jak to wszystko ściśle obliczyć, gdy się ma 4 minuty czasu na 10 posunięć?

30. — We4×e3?

To jest oczywiście błędem.

31. Kf2×e3 Ge7—g5†
32. Ke3—f2 Gg5×c1
33. Wd1×c1 b6×c5
34. Wc1×c5 —

Sytuacja się gruntownie zmieniła, teraz białe mają przewagę.

34. — Kf7—f6
35. Kf2—g3 Kf6—g5
36. h2—h4† g4×h3 e.p.
37. g2×h3 h7—h5?

Pole h5 powinno było być ewentualnie zarezerwowane dla czarnego króla; z tego względu h7—h5 jest błędem.

38. h3—h4† Kg5—g6
39. Kg3—f4 Wa8—d8
40. Wc5—c6† Kg6—f7

Nareszcie udało się czarnym zrobić 40-ste posunięcie, nie przekraczając czasu, ale niestety partja jest nie do uratowania.

41. Wc6—a6 Wd8—d4†
42. Kf4×f5 Wd4×h4
43. Wa6×a7† Kf7—e8
44. Kf5—e6 Ke8—d8
45. Ke6—d6 Kd8—c8
46. Kd6—c6 Kc8—d8
47. Wa7—h7 Wh4—h2
48. Wh7—h8† Kd8—e7
49. b3—b4 Ke7—f7
50. a2—a4 Kf7—g7
51. Wh8—e8 h5—h4
52. a4—a5 Wh2—a2
53. Kc7—b6 h4—h3
54. We8—e3 h3—h2
55. We3—h3 Kg7—f6
56. a5—a6 Kf6—f5
57. a6—a7 Kf5—g4
58. Wh3×h2 i czarne poddały się.

Uwagi S. Rosenblatta.

PARTJA NR. 307.

(7-ma partja meczu)
Caro-Kann,

Białe: **K. Makarczyk** Czarne: **T. Regedziński**

1. e2—e4 c7—c6

2. d2—d4 d7—d5
3. e4×d5 c6×d5
4. Gf1—d3 Sb8—c6
5. c2—c3 Sg8—f6
6. h2—h3! e7—e5

Posunięcie wątpliwej wartości. Należało grać g6 i następnie Gf5.

7. d4×e5 Sc6×e5
8. Sg1—f3! Se5×f3

W pierwszej partji meczu czarna biły Gd3, co wydaje się być nieco lepsze. Czarne chciały jednak nieco osłabić przeciwnika na czarnych polach (punkt d4!)

9. Hd1×f3 Gf8—e7
10. 0—0 0—0
11. Gc1—e3 Gc8—e6
12. Sb1—d2 Sf6—d7
13. Sd2—b3 Ge7—f6

Na Se5 nastąpiłoby 14. Gd3×h7† Kg8×h7 15. Hf3—h5×e5.

14. Ge3—d4 a7—a6
15. Wa1—d1 —

Niezrozumiałe posunięcie, gdyż białe tracą ważne tempo. Dlaczego nie Wa1—e1?

15. — Wf8—e8?

Tu należało grać He7!, aczkolwiek i wtedy białe miałyby lepszą partję. Po posunięciu w tekście białe osiągają przemożny atak przeciwko któremu czarne są bezsilne.

16. Hf3—g3! Wa8—c8
17. f2—f4 Gf6×d4
18. Sb3×d4 Sd7—f6
19. Wd1—e1! b7—b5

Nieco lepsze byłoby Wc7. Posunięcie b7—b5 osłabia tylko położenie pionów, gdyż do kontrataku na skrzydle hetmańskim czarne nie mają czasu.

20 We1—e5 Hd8—d6
21. f4—f5? —

Wskutek tego posunięcia białe tracą prawie całą przewagę. 21. Wg5 decydowałoby na korzyść białych np.: 21. Wg5 Hf8! 22 Hh4 Wc7 23. Wf3 Se4 24. Wh5 h6 25. f5 Gc8 26. f6 g5 27. Wg3 S×g3 28. W×g5 i białe wygrywają; lub też 22... Se4 23. Wh5 h6 24. f5 Gd7 25. G×e4 W×e4 26. Hg3 Kh7 27. f6 Ge6 28. H×g7† H×g7 29. fg K×g7 30. Sf5† i białe wygrywają piona.

21. — Ge6—d7
22. Wf1—e1 We8×e5
23 Hg3×e5 Hd6×e5
24. We1×e5 Wc8—e8
25. We5×e8 Sf6×e8
26. Kg1—f2 Kg8—f8
27. Kf2—e3 Kf8—e7
28. b2—b4 Ke7—d6
29. Ke3—f4 f7—f6
30. g2—g4 Gd7—c8
31. h3—h4 Kd6—e7

Znacznie lepiej było h7—h6, aby zamienić po g4—g5 jak najwięcej pionów.

32. g4—g5 Ke7—d6
33. h4—h5 h7—h6
34. g5—g6 Se8—c7
35. Gd3—c2 Sc7—a8
36. Sd4—f3 Sa8—c7
37. Gc2—b3 Gc8—d7
38. Sf3—h2 Sc7 e8
39. Sh2—g4 Gd7—c8
40. Sg4—e3 Se8—c7
41. Se3—g4 Sc7—e8
42 Gb3—c2 Gc8—d7
43. Kf4—e3 Gd7—c6
44. Ke3—d4 Gc6—d7
45. Sg4—e3 Se8—c7
46. Gc2—b3 Gd7—c6
47. Gb3—d1 Gc6—d7
48. Gd1—f3 Gd7—c6
49. Gf3—g2 Gc6—a8
50. Se3—g4 Sc7—e8
51. Gg2—f3 Ga8—c6
52. Gf3—d1 Gc6—d7
53. Sg4—e3 Se8—c7
54. Gd1—b3 Gd7—c6
55. a2—a3 Gc6—b7
56. Se3—g4 Sc7—e8
57. a3—a4 Gb7—c6

Należało bić na a4, aby osiągnąć kontrgrę. Ale i teraz partja czarnych nie jest przegrana.

58. a4—a5 Gc6—b7

59. Gb3—d1 Gb7—c6
60. Gd1—f3 Gc6—a8
61. Gf3—g2 Ga8—c6
62. Gg2—f3 Gc6—a8
63. Gf3—e2 Ga8—c6
64. Ge2—d3 Gc6—d7
65. Gd3—c2 Gd7—c6
66. Sg4—f2 Se8—c7
67. Sf2—d3 Gc6—a8?

To dopiero jest decydującym błedem. Po Gb7 68. Sc5 Gc8! nie widać sposobu wygrania partji. Czarne rozegrały całą końcówkę słabo i bez żadnej inicjatywy.

68. Sd3—c5 Ga8—c6
69. Gc2—b3 Gc6—a8
70. Gb3—d1 Ga8—c6
71. Gd1—g4 Gc6—e8
72. Sc6—b7† Kd6—c6
73. Sb7—d8† Kc6—d6
74. Sd8—f7† Kd6—c6
75. Gg4—h3 Sc7—a8
76, Sf7—d8† Kc6—d6
77. Sd8—e6 Gc8—d7
78. Se6×g7 Sa8—c7
79. Gh3—g2 Gd7—c8
80. Gg2—h3 Gc8—d7
81. Gh3—g4 Gd7—c8
82. Sg7—e6 Sc7—e8
83. Se6—d8 Se8—g7
84. Sd8—f7 Kd6—c6
85. Sf7×h6 Gc8—d7
86. Kd4—e3 Kc6—d6
87. Sh6—f7 Kd6—e7
88. h5—h6 cz. się poddały.

(Uwagi T. Regedzińskiego).

PARTJA NR. 308.

(8-ma partja meczu).
Angielska.

Białe: Czarne:
T. Regedziński. K. Makarczyk.

1. c2—c4 Sg8—f6
2. Sb1—c3 d7—d5
3. c4×d5 Sf6×d5
4. d2—d4 Sd5×c3
5. b2×c3 e7—e5

Ciekawa ofiara! Wzamian za ofiarowanego piona czarne otrzymuję dobrze rozwiniętą grę i atak np. 6. de H×d1 7. K×d1 Sc6 8. f4 Gf5 i następnie 0—0—0. Wątpliwe jednak jest, czy wymieniona ofiara jest poprawna.

6. Sg1—f3 e5×d4
7. c3×d4 Gf8—b4†
8. Gc1—d2 Gb4—d2†
9. Hd1×d2 0—0
10. e2—e3 Gc8—f5
11. Gf1—e2 Sc8—d7
12. Wa1—c1 b7—b6
13. Ge2—b5 Gf5—e4
14. Gb5—c6 Ge4×c6
15. Wc1×c6 Sd7—b8
16. Wc6—c4 Sb8—d7
17. 0—0 —

Posunięciem Wc6 białe mogłyby zmusić przeciwnika do nierozegranej.

17. — c7—c5
18 d4×c5 Sd7—c5
19. Wc4—d4 Hd8—e7
20. Wf1—d1 Wf8—e8
21. h2—h3 Wa8—c8
22. Wd4—d5 He7—f6
23. Hd2—d4 —

Groziło Sc5—e4—c3 z zyskiem jakości.

23. — Hf6×d4
24. Sf3×d4 Wc8—d8
25 Sd4—c6 Wd8×d5
26. Wd1×d5 g7—g6
27. a2—a3 Kg8—g7
28. Sc6×a7 We8—a8
29. Sa7—b5 Wa8—a5
30. Sb5—d6 Wa5×a3
31. Sd6—c4 Wa3—b3
32. Sc4×b6 Sc5—e4
33. Sb6—c4 Wb3—b1†
34. Kg1—h2 Se4×f2
35. Sc4—d2 Wb1—d1
36. Wd5—d4 f7—f5
37. Kh2—g3?? —

Białe nie widzą, że tem posunięciem podstawiają figurę. Po Sd2—f3, czarne nie miałyby naturalnie żadnych szans wygrania.

37. — Wd1×d2

Czarne wygrały, gdyż po 38. Wd2 nastąpi Sf2—e4×d2.

Niezasłużona porażka!

(Uwagi T. Regedzińskiego).

PARTJA NR. 309.

1 partja meczu.

Białe: **Mir Sultan Khan.** Czarne: **Dr. S. Tartakower.**

Indyjska.

1. d2—d4, e7—e6 2. Sg1—f3, Sg8—f6 3. c2—c4. c7—c5 4. Sb1—c3, c5×d4 5. Sf3×d4, Gf8—b4 6. Gc1—d2, 0—0 7. e2—e3, Sb8—c6 8. a2—a3, Gb4—e7 9. Hd1—c2, b7—b6 10. Sd4×c6, d7×c6 11. Gf1—e2, Hd8—c7 12. 0—0, e6—e5 13. e3—e4, Gc8—e6 14. h2—h3, Wa8—d8 15. Gd2—e3, h7—h6 16. b2—b4, Sf6—h7! 17. Wa1—d1, Ge7—g5! 18. Hc2—c1, Wd8—d4! 19. Hc1—c2, Gg5×e3 20. f2×e3, Wd4×d1 21. Wf1×d1, Wf8—d8 22. Hc2—a4, Wd8×d1† 23. Ha4×d1, Hc7—e7 24. Hd1—d3, He7—h4 25. Sc3—d1, Hh4—e1† 26. Ge2—f1, Sh7—f6 27. Sd1—f2, Kg8—h7 28. b4—b5, c6×b5 29. c4×b5, Sf6—d7! 30. Sf2—d1, Sd7—c5 31. Hd3—e2, He1×e2 32. Gf1×e2, Sc5×e4 33. Ge2—d3, Ge6—f5 34. Sd1—b2, Se4—d6 35. Gd3×f5†, Sd6×f5 36. Sb2—c4, f7—f6 37. g2—g4, Sf5—e7 38. e3—e4, Se7—c8 39. Kg1—f2, Kh7—g8 40. h3—h4, Kg8—f7 41. Kf2—e3, Kf7—e6 42. a3—a4, Sc8—d6 43. Sc4—b2, Sd6—b7 44. Sb2—d3, Ke6—d6 45. Sd3—b4, Sb7—c5 46. Sb4—c6, a7—a5! 47. g4—g5, h6×g5 48. h4×g5, Sc5×a4 49. g5×f6, g7×f6 50. Sc6—a7, Kd6—c5 51. Ke3—d3, Sa4—b2† 52. Kd3—c3, Sc3—d1† 53. Kc3—d2, Sd1—f2 54. Kd2—e2, a5—a4! Białe poddały się.

PARTJA NR. 310.

4 partja meczu.

Białe: **Dr. S. Tartakower.** Czarne: **Mir Sultan Khan.**

Pionów hetmańskich.

1. d2—d4, Sg8—f6 2. g2—g3, d7—d5 3. Sg1—f3, c7—c6 4. Gf1—g2, Gc8—f5 5. Sf3—h4, Gf5—g6 6. 0—0, e7—e6 7. Sb1—d2, Gf8—e7 8. Sh4×g6, h7×g6 9. c2—c4, Sb8—d7 10. Hd1—b3, Hd8—b6 11. Hb3×b6, a7×b6 12. Wf1—d1, Ge7—b4 13. c4×d5, e6×d5 14. a2—a3, 0—0 15. Wa1—b1. Gb4×d2 16. Gc1×d2, Wf8—e8 17. Kg1—f1, b6—b5 18. Gd2—b4, g6—g5 19. h2—h3, Sf6—e4 20. Gg2—f3, g7—g6 21. Kf1—g2, Kg8—g7 22. e2—e3, f7—f5 23. Wd1—h1, We8—e6 24. Wb1—g1, Kg7—f7 25. g3—g4, Wa8—h8 26. Kg2—f1, Sd7—f6 27. g4×f5, g6×f5 28. Gf3×e4, Sf6×e4 29. f2—f3, Se4—f6 30. Wg1×g5, We6×e3 31. Wg5×f5. Kf7—g6 32. Wf5—f4, Kg6—g5? 33. Gb4—d6!, We3—e6 34. Wh1—g1†, Kg5—h5 35. Wf4—f5†, Kh5—h6 36. Gd6—f4†, Kh6—h7 37. Gf4—e5, Wh8—f8 38. Wf5—f4! Czarne poddały się.

PARTJA Nr. 311.

6 partja meczu.

Białe: **Dr S Tartakower** Czarne: **Mir Sultan Khan.**

Francuska.

1. e2—e4, e7—e6 2. d2—d4, d7—d5 3. Sb1—c3, Sg8—f6 4. e4×d5, Sf6×d5 5. Sg1—f3, Gf8—b4. 6. Gc1—d2, c7—c6 7. Gf1—d3, Sd5×c3 8. b2×c3, Gb4—e7 9. Hd1—e2, Sb8—d7 10. 0—0, b7—b6 11. He2—e4, Gc8—b7 12. He4—g4, Ke8—f8 13. Sf3—g5, Sd7—f6 14. Hg4—h3, c6—c5 15. d4×c5, Ge7×c5 16. Wf1—e1, h7—h6 17. Wa1—d1, Hd8—c8 18. Gd2—f4, Kf8—g8 19. Sg5—f3. Gc5—e7 20. Sf3—e5, Ge7—c5 21. We1—e2, Hc8—f8 22. Wd1—e1, Wa8—e8 23. Gd3—b5, We8—d8 24. Gf4—e3, Gc5×e3 25. We2×e3, h6—h5 26. Hh3—h4, Wh8—h6 27. We3—g3, Kg8—h8 28. Gb5—d3, Wd8—d5 29. Hh4—f4. Wd5—d8 30. h2—h4, Hf8—e7 31. Wg3×g7!, Kh8×g7 32. Hf4—g5†, Wh6—g6 33. Gd3×g6, Sf6—d5! 34. Gg6×f7†? He7×g5 35. h4×g5 Sd5—f4 36. g2—g3, Sf4—h3† 37. Kg1—h2, Sh3×f2. 38. Gf7×h5, Wd8—h8 39. g3—g4 Sf2×g4† 40. Se5×g4, Wh8×h5† 41. Kh2—g3, Wh5×g5 42. Kg3—h4, Wg5—a5 43. We1×e6, Gb7—d5 44. We6—e7†, Kg7—f8 45. We7—c7, Gd5×a2 46. Kh4—g3, Ga2—e6 47. Sg4—e3, Kf8—e8, 48. Kg3—f4, Ke8—d8 49. Wc7—b7, Kd8—e8 50. c3—c4, Wa5—c5 51. Wh7×a7, Ge6×c4 52. Wa7—b7, b6—b5 53. Se3×c4. Remis.

PARTJA NR. 312.

8 partja meczu.

Białe: **Dr. S. Tartakower.** Czarne: **Mir Sultan Khan.**

Caro-Kann.

1. e2—e4, c7—c6 2. d2—d4, d7—d5 3. f2—f3, e7—e6 4. Gc1—e3. Sg8—f6 5. Gf1—d3, c6—c5 6. c2—c3, c5×d4 7. c3×d4, d5×e4 8. f3×e4, Sf6×e4 9. Sg1—f3, Gf8—b4† 10. Sb1—d2, Se4×d2 11. Sf3×d2. Gb4×d2† 12. Hd1×d2, Sb8—c6 13. 0—0, 0—0 14. Wf1—f3, f7—f5! 15. Gd3—c4, Gc8—d7 16. Wa1—f1, Sc6—a5 17. Gc4—e2, Wa8—c8 18. d4—d5, Sa5—c4 19. Ge2×c4, Wc8×c4 20. b2—b3, Wc4—g4 21. Wf1—d1, e6—e5 22. Ge3×a7, Wf8—f6 23. Wf3—g3, f5—f4 24. Wg3×g4, Gd7×g4 25. Wd1—e1, b7—b6 26. We1×e5, Hd8—d7 27. h2—h3, Gg4×h3 28. g2×h3, Hd7×h3 29. Hd2—g2, Wf6—g6 30. Hg2×g6, h7×g6 31. Ga7×b6, Hh3—g3† 32. Kg1—f1, Hg3—c3 33. We5—e2, Hc3—d3 34. Kf1—f2, Hd3×d5 35. b3—b4, g6—g5 36. a2—a4, g5—g4 37. a4—a5, g4—g3† 38. Kf2—e1, f4—f3 39. We2—d2, Hd5—e4† i wygrywa.

Słowniczek wyrażeń łacińskich.

Aegrotat	—	Słaby pion
Alea jacta est	—	Poświęcenie figury
Ambo meliores	—	Dwaj kibice
Ars longa	—	Długa roszada
Asinus aegrotus	—	Kibic
Ave, Caesar	—	Król w końcówce
Beatus ille qui procul	—	Roszada
Beatus qui tenet	—	Przewaga figury
Bellum omnium contra omnes	—	Olimpjada
Bestia triumphans	—	Mat etouffé
Cantate domino	—	Pat
Carpe diem	—	Bierz podstawioną figurę
Cave canem	—	Szach
Conditio sine qua non	—	Król
Credo, quia absurdum	—	Szukanie wygranej w remisowej pozycji
De gustibus non est disputandum	—	Sędzia konkursowy
De mortuis nil nisi bene	—	Należy pochwalić przegrywającego
Deus ex machina	—	Dorobiona figura
Diem perdidi	—	Wolny dzień w turnieju
Disjecti membra	—	Rozbite piony
Eheu, me miserum	—	Widełki
Errare humanum est	—	Uboczne rozwiązanie
Ex oriente lux	—	Sultan Khan
Finis coronat opus	—	Gotówka za wygraną partję
Festina lente	—	Gra pozycyjna
Fuga temporum	—	Zegar szachowy
Furor teutonicus	—	Bogolubow
Gloria victis	—	Samomat

Hannibal ante portas — Pion na 7 linji
Hic mulier — Wiera Menchik
Homo homini lupus — Turniej
Homo sapiens — Teoretyk

Ii, qui supersunt — Figury w końcówce
Illo tempore — Gry gambitowe
Infandum, regina, iubes renovare dolorem — Pokazywanie przegranej partji
In fraudem legis — En passant
In medias res — Gra środkowa

Laudandum est — Prenumerowanie „Świata Szachowego“

Laus propria — Książki Niemcowicza
Liber librorum — Bilguer

Malum necessarium — Galerja
Magna charta — Regulamin turniejowy
Medio tutissimus ibis — Mocne centrum
Mulier taceat — Hetman, nie dama
Mundus vult decipi — Pułapka

Nil novi sub sole — Hypermodernizm
Noli me tangere — Pièce touchée
Nomen—omen — Spielmann
Non liquet — Wieżowa końcówka
Non omnis moriar — Przeświadczenie każdego mistrza szachowego

Non possumus — Matowanie dwoma skoczkami
Nota bene — Zapis partji

Omne principium grave — Teorja otwarć
Onus probandi — Gambit
O sancta simplicita — Krytyka kibica
O tempora, o mores — Poczwórne fianchetto

Par nobile fratrum — Dwa gońce
Patent portae — Otwarta pozycja króla
Pater, peccavi — Dziura w kombinacji
Patres conscripti — Mistrzowie
Pax vobiscum — Remis
Perpetuum mobile — Wieczny szach
Profanum vulgus — Fuszerzy

Quod erat demonstrandum	—	Rozwiązanie
Quo usque tandem Catilina	—	Reguła o 50 posunięciach
Rara avis	—	Przepiórka
Redde quod debes	—	Kontr-gambit
Requiescat in pace	—	Mat
Respice finem	—	Gra na końcówkę
Risum teneatis amici	—	Kombinacja
Roma locuta causa finita	—	Komentarze Tarrascha
Rudis indigestaque moles	—	Podręcznik Bilguera
Salve	—	Łódzki mistrz szachowy
Semper idem	—	Powtórzenie posunięć
Sic itur ad astra	—	Wolny pion
Signum temporis	—	Zamknięte partje
Silentium	—	Napis w sali turniejowej
Suum cuique	—	Tablica turniejowa
Tempus edax rerum	—	Niedoczas (brak czasu przed kontrolą)
Testimonium paupertatis	—	Szewski mat
Ut figura docet	—	Djagram
Viribus unitis	—	Analiza odłożonej partji
Vir semper doctissimus	—	Komentator
Vis maior	—	Qualitas
Varietas delectat	—	Różnopolowe gońce

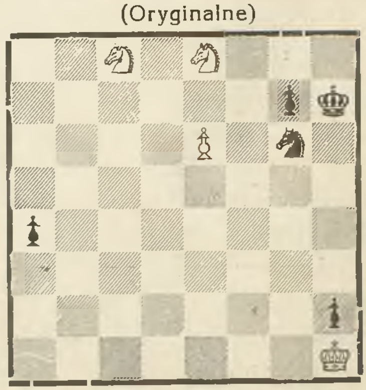
STUDJA

Dr. H. Keidański Berlin
(Oryginalne)



Biały zaczyna i remizuje.

Dr. H. Keidański Berlin
(Oryginalne)



Biały zaczyna i remizuje.

Bibljografja.

Erwin Voellmy. Schachtaktik IV Teil. Uebergänge. Wydawnictwo Heinrich Majer, Bazylea. Cena fr .szwajc. 4.50, w oprawie fr. szwajc. 5.60.

W końcu ubiegłego roku ukazała się na rynku księgarskim czwarta i ostatnia część wysoce interesującego dzieła prof. Erwina Voellmy'ego, znanego i cenionego mistrza szwajcarskiego, pod tytułem „Schachtaktik. Uebergänge". Poprzednie tomiki „Schachtaktik" (I część: Zug und Bereich, część II: Drohen und Lenken. III część: Zeit und Raum) omówiliśmy już w poprzednich rocznikach „Świata Szachowego". Podtytuł „Uebergänge" jest terminem nowym w literaturze szachowej, który oznacza przełomowe momenty w partji szachowej. Na szeregu bardzo udatnie wybranych przykładów autor ilustruje to nowe pojęcie w terminologji szachowej. Dwa przykłady czytelnicy nasi znajdą w dzisiejszym numerze „Świata Szachowego". Nawskroś oryginalnie pomyślane dzieło szwajcarskiego mistrza jest bardzo ciekawą próbą syntetycznego ujęcia gry szachowej i pod tym względem autor hołduje nowoczesnemu kierunkowi dydaktyki szachowej, który polega na tem, aby uczącym się wyjaśnić dokładnie istotę poszczególnych elementów gry oraz związek, jaki pomiędzy temi elementami istnieje. Dawniejsze podręczniki, zawierały masę warjantów, obarczały pamięć i były nudne, książka Voellmy'ego przemawia do logiki i jest zajmująca. Polecamy ją gorąco naszym czytelnikom, władającym w dostatecznym stopniu językiem niemieckim.

Dr. S. G. Tartakower: Moderne Schachstrategie, Wrocław, Ad. Kramer. Cena 9 złotych.

Niewielka wprawdzie objętością, zawiera bowiem około 50 partji, książka ta jest ciekawa z kilku powodów. Przedewszystkiem zapoznaje nas ona z dziś zupełnie na uboczu stojącym mistrzem Bernsteinem, który w swoim czasie należał do czołowych przedstawicieli gry, a następnie mamy tu kilka ciekawych chwytów metodycznych, które mają za zadanie oświetlić niektóre idee nowoczesnej teorji i praktyki. Próba przedstawienia stylu gry Bernstei na udała się: mamy cały szereg partji o ostrych kombinacjach, w których błyskotliwość rywalizuje z poprawnością, nie brak też i głęboko założonych z takimi

przeciwnikami jak Lasker, Capablanca, Alechin, Schlechter, Rubinstein.

Pomimo monograficznego charakteru dziełka, mamy sporo klasycznie przemyślanych analiz tak w debiucie, jak i w końcówce, to wszystko przepojone charakterystycznym dla Tartakowera sposobem ujęcia, daje całość pożyteczną i miłą w czytaniu.

Partje ułożone w chronologicznym porządku mają nam unaocznić rozwój talentu, oraz koncepcji szachowych Dr. Bernsteina.

Po za wstępem raczej natury historyczno - biograficznej mamy jeszcze zakończenie, obejmujące kompozycje szachowe Bernsteina, tu jednak tak opracowanie, jak i sam materjał pozostawia sporo do życzenia, co wcale nie zmniejsza ani wartości Bernsteina, ani klasycznej niekiedy pracy komentatora.

Ciekawe pozycje.

Z dzieła „Schachtaktik. Uebergänge".

Erwina Voellmy'ego
Z partji L. Steiner — I. Kashdan.
New-York 1930.



Białe zaczynają.

Ostatniem posunięciem czarnych było b7—b5. Czy białe powinny wziąć zaofiarowanego piona. czy też odrzucić ofertę?

Przedewszystkiem skonstatujemy, że czarne, chociaż mają dwa gońce, stoją gorzej od białych. Białe w zupełności opanowały linję f, skutkiem czego goniec e6 może być użyty tylko do obrony. Centrum pionkowe jest nieruchome, ale przewagę tam mają białe. Poświęcenie piona jest zbyt śmiałe i podyktowane chęcią przejścia do ataku. Ogólna sytuacja jest taka, że upoważnia do wzięcia piona, tembardziej, że w pozycji ukryta jest pewna subtelność natury taktycznej, którą Steiner widział, nim się zdecydował na bicie piona. Nastąpiło: 1. S×b5, Hb7 2. Sc3, Ga3 [Jeżeli teraz 3. b3, to Gf5 i białe mają duże trudności] 3. Sa4, G×b2 4. S×b2, c3 5. Ga6!, H×a6 6. Sd3 i atak czarnych został odparty. Przewaga pozycyjna białych jest teraz większa, niż była poprzednio. Skoczek na d3 atakuje pola b2, b4 i c5. Ta okoliczność była podstawą późniejszych operacji białych, które doprowadziły do zwycięstwa.

Z partji Einer—Dawidowski. 1929.



Czarne zaczynają.

Tylko cud może uratować czarne. Białe powinny wygrać nietylko dlatego, że mają ogromną przewagę materjalną, ale także ze względu na fatalną pozycję czarnego króla. Grozi przerzucenie białej wieży via linja a na linję h. Nie mając nic do stracenia, czarne zagrały 1. H×h2. Teraz łatwo wygrywało 2. Wa3, białe jednak odpowiedziały trochę inaczej 2. Wa5. Napozór wydaje się przecież obojętnem, gdzie biała wieża da szacha na linji h, na h3 czy na h5. Ale nie jest obojętnym fakt, że na a5 białe zatrzymują czarnego piona! A to właśnie stało się uzasadnieniem zakończenia: 2... W×f2† 3. K×f2. Hf4† 4. Ke2, He3†! 5. Kd1, Hd2† 6. K×d2 pat. Białe muszą bić w końcu hetmana, nawet w tym wypadku, gdy biały król obierze inną drogę ucieczki.

WIADOMOŚCI.

List ze Śląska. III.

VII turniej śląski rozegrany w Katowicach w styczniu miał być generalną próbą sił graczy z różnych środowisk szachowych i zdolności organizacyjnych związku. Z góry trzeba powiedzieć, że egzamin sprawności organizacyjnej wypadł więcej niż pomyślnie. W turnieju uczestniczyli gracze z miejscowości oddalonych o 1—2 godz. jazdy koleją (Tarnowskie Góry, Bielsko) i mimo różnych trudności ukończono turniej w terminach przewidzianych. Tempo turnieju — zwłaszcza w pierwszych rundach — było może zbyt forsowne, w ogólności jednak wszyscy uczestnicy zadowoleni byli, że turniej nie przeciągał się, jak to było dotychczas.

Ciekawy był przebieg turnieju, Sojka już po piątej rundzie uciekł swym przeciwnikom o 1½ pkt. Zaczął się pościg koalicji złożonej z inż. Teichmanna, prof. Zawadzkiego i Mroza. Pierwszy zrównał się, a nawet poważnie kandydował do pierwszej nagrody inż. Teichmann, podczas gdy Mróz odpadł, a prof. Zawadzki wytrwale deptał po piętach dwom pierwszym. W ostatnich trzech rundach załamał się inż. Teichmann tracąc 2½ pkt., a tymczasem Sojka szedł pewnie po pierwszą nagrodę. W ostatniej rundzie Sojka trochę lekkomyślnie dopuścił w partji z Palikiem do likwidacji przy pozostawieniu w końcówce gońców o różnych barwach i mimo niesłychanych wysiłków niemógł wygrać i tem samem, zmuszony

był pierwsze dwie nagrody podzielić z prof. Zawadzkim. Przechodząc do omówienia turnieju, trzeba przyznać że pierwsze dwie nagrody słusznie przypadły najlepszym graczom turnieju. J. Sojka i Zawadzki to wytrawni rutyniści. Jako trzeci w tem interesującem towarzystwie powinien był się znależć inż. Teichmann, którego styl gry nie ustępuje w niczem grze naszych mistrzów. Zdobywca IV nagrody młody Mróz, to ciągle jeszcze największy talent, który z braku kontaktu z silniejszymi graczami marnieje na zapadłej prowincji. V i VI nagrodę podzielili doskonali gracze Jasny i dr. Fuckner. Pierwsze nienagrodzone miejsce zajął przedstawiciel Bielska inż. Fussgenger. Gdyby nie eksperymentowanie w otwarciach znalazłby się między nagrodzonymi. Nabierali rutyny dwaj następni Palik i red. Paskuda. 10-te miejsce najniespodziewaniej zajął jeden z faworytów turnieju dr. Konczyński, który zresztą nie zadowolony z rozstrzygnięcia kierownika turnieju uznał za właściwe oddać trzy punkty bez gry. Stocerz i Szwajcer zawiedli. Szczegółowy wynik jest następujący:

1 — 2 Sojka i prof. Zawadzki 9½ p., inż. Teichman 7½ p., Mróz 6½ p., dr. Fuckner i Jasny 6 p. Poza nagrodzonymi: inż. Fussgenger 5½, Palik i Paskuda 5, dr. Konczyński 3½, Stocerz 2 p. i Szwajcer 0 p.

Ogółem wziąwszy VII kongres śląski przechodzi do historji tutejszego Związku, jako ze wszechmiar udany. T. R.

List ze Lwowa.

Najważniejszem wydarzeniem był niewątpliwie ostatni turniej o mistrzostwo miasta przy dość silnej konkurencji, pomimo braku I. Popiela i Piotrowskiego. Zasłużone, lecz ciężko zapracowane zwycięstwo odniósł Stefan Popiel, student U. J. K. po rozgrywce z czterokrotnym mistrzem Lwowa H. Friedmanem. Niespodziewanie trzecią nagrodę, otrzymał B. Towarnicki. Dalsze miejsca zajęli: E. Pomohaczi, Eidelheit, Szulik, Tenenbaum, Słobodjan, Perycz, Sokołowski, Lipowy, por. Kolbuszewski, Schmer, Skarzyński, Turjański, Szymański Dr Auerbach, Malina, Turkowiecki i inż. Pulkrabek. Rozgrywki drużynowe o mistrzostwo miasta dały następujące wyniki: 1. Lwowski Klub Szachistów 138 p. 2. K. S. „Hełm" 131 p. 3. Tow. Ukraińskie Szach. 112 p. 4. Hetman 99 p. 5. Kadur 98½. 6. Sokół II 79 p. 7. Wojskowy K. S. 71½ p. Czarni 69 p. 9 Amatorzy 61 p. i 10 Goniec 41 p.

Sokół II, mając zapewnione 3 miejsce wycofał się z rozgrywek przez co utracił cały szereg punktów.

W dniu 8 lutego b. r. obrano nowy zarząd ligi szachowej w następującym składzie: Prezes Dr. M. Roman I zast. por. J. Sternak, II zast inż. Fednik, Skarbnik: Acherman, Sekretarz Augustin, zast. L. Schmer, Komisja rewizyjna: Prok. Bizub, Turkowiecki i Horwitz.

W dniu 15 lutego rozpoczęły się rozgrywki ligowe na rok 1931. Udział bierze 13 Klubów szachowych, a więc obok wymienionych już, jeszcze 1. T. S. L. (Lewandówka) 2. Przyszłość i 3. Rekord. Dotychczas rozegrano trzy rundy. Prowadzi „Hełm“ przed Lwowskim Kl. Sz., Tow. Ukr. S. i Sokołem II.

Oprócz działów szachowych ważną placówką w naszem życiu szachowem są stałe sobotnie pogawędki szachowe w Polskiem Radjo Lwów, które prowadzi M. Seinfeld.

W dniu 4/III b. r. gościł Lwów wielkiego mistrza A. Rubinsteina, który dał pokaz gry zbiorowej na 31 szachownicach w sali kasyna lit.-art. Po dziewięciu godzinach gry, a więc około czwartej rano ogłoszono wynik +8—8=15 więc zaledwie 50%! Imiennie przdstawia się następująco. Wygrali: Kaufman, Szewczyk, Kapuściński, Kurzer, Krebs, Sokołowski, Frączek i Katzner. Remis uzyskali: Elster, Fryc. Goldschlag, Słobodjan, Schmer, inż. Piotrowski, Madfes, Scherz, Popiel S., inż. Fediuk i Scherf. Przegrali: Tiegermann, Eidelheit, radca Raczek, Kaszuba. por. Sternak, prok. Bizub, Malinowski i Stachnik.

Jak sam Rubinstein przyznaje poniósł on we Lwowie największą w swej karjerze klęskę w grze zbiorowej.

Wyniki trzech rund wiosennych rozgrywek ligowych o mistrzostwo miasta przedstawiają się następująco:

I runda: Hełm—Przyszłość 9:1, Kadur—Wojskowy Kl. Szach. 2½:7½, Tow. Ukr. Szach.—Goniec 10 : 0, Sokół II—Zw. Urzędn. Pryw. 5½ : 4½ T. S. L.—Hetman 5 : 5, Lwowski Kl. Szach.—Rekord 9:1 (Czarni wolni od gry).

II runda: Sokół II—Tow. Ukr. Szach. 5½ : 4½, Przyszłość — Goniec 8:2, Kadur—T. S. L 5½:4½, Lwowski Kl. Szach.—Wojsk. Kl. Sz. 6½ : 3½, Zw. Urz. Pryw.—Czarni 6½ : 3½, Hełm—Hetman 10 : 0 (walkover) (Rekord wolny).

III runda: Wojsk. Kl. Szach.—Rekord 5 : 5, Hełm—Kadur 10 : 0!, Lwowski Kl, Szach. T. S. L. 10:0!, Hetman—Goniec 7½ : 2½, Tow. Ukr. Sz.—Czarni 6½ : 3½. Sokół II—Przyszłość 5½ : 4½. (S. L.)

Łódź. Rozpoczął się tu turniej o mistrzostwo miasta, w którym bierze udział 10 zawodników. Podajemy ich nazwiska w kolejności wylosowania: Krakowski, Appel, Hirszbajn, Regedziński, Rozenbaum, Szeffer, Michalec, Szpiro, Landau, Frydman. Stan po drugiej rundzie jest następujący: A. Friedman, Regedziński i Rozenbaum po 2, Appel i inż. Krakowski 1½, Szpiro i Landau po 1, Michalec, Hirszbajn i Szeffer 0.

Semmering. Zakończył się tu mecz między polskim mistrzem Dr. Tartakowerem a Hindusem Mir Sułtan Khanem, składający się z 12 partji. Tartakower nie grał pełną siłą z powodu choroby, co by-

najmniej nie zmniejsza znaczenia meczu. Zwycięzca, młody Hindus jest utalentowanym mistrzem, który już nieraz dał dowody swej siły. Wygrał on 4 partje drugą, piątą, ósmą i dwunastą, przegrał 3: pierwszą, czwartą i jedenastą, zaś pięć partji zakończyło się na remis.

Reval. Podczas turnee Bogolubowa po krajach północnych brał on tu udział w małym turnieju. Pierwsze miejsce zajął niespodziewanie Mikenas 5½ z 7, Bogolubow zajął drugie miejsce z 7 p.

Nowy York. Oryginalny pokaz gry zbiorowej dał tu Capablanca, grając partje konsultacyjne na 50 szachownicach z 200 graczami, więc przy każdej szachownicy po 4 naradzających się. Po 9 godzinach gry uzyskał zupełnie dobry rezultat + 28 — 6 = 16.

Berlin. Lajos Steiner po dwuletnim pobycie w Ameryce powrócił do Europy i grał tu w małym turnieju mistrzowskim. Zwycięstwo odniósł H. Steiner 3½ p. na drugiem miejscu znalazło się całe towarzystwo, więc: Ahues, Helling i Rellstab po 2½ p., ostatnie dwa miejsca zajęli Sämisch i L. Steiner po 2 p.

Stokholm. Stoltz odniósł nowy triumf, zwyciężając świetnie zapowiadającego się mistrza czeskiego Flohra w nieznacznym stosunku 4½ : 3½.

Wenecja. Odbył się tu w listopadzie mały turniej z rezultatem następującym: Mieses 3, Szabados 2½, Stalda 2, Pontini 1½, Hellmann 1.

Wiedeń. W turnieju miejscowym zwyciężył prof. A. Becker z 5½ punktami z możliwych 7. Dalej idą König 5, Hönlinger i H. Müller po 4½, Glass 3½, Grünspan i Heuäcker po 2, Schierhuber 1.

Nicea. Rozpoczął się turniej szachowy o puhar im. Phididora z udziałem następujących mistrzów: Thomas, Noteboom, Mieses, Baratz, Rosselli del Turco, Dr. Vajda, Dr. Seitz, Snosko-Borowski, Reilly (Anglja), Duchamp (Francja).

Ryga. Mistrzostwo Łotwy zdobył Petrow. W turnieju pobocznym zwyciężył Feigin. Obaj są znani z udziału w Olimpjadzie.

Melbourne. W turnieju o mistrzostwo Australji zwyciężył przy 13 uczestnikach C. G. Watson, osiągając 10½ p. Następne miejsca zajęli Purdy 10 p., Crackanthorp 8½ p.

Hamburg. Mistrzostwo miasta zdobył Reinhart z 5½ punktami, wyprzedzając Engerta 5 p. oraz Schönmanna i Woehla 5 p.

Helsingfors. Odbył się turniej z udziałem Bogolubowa, który pewnie zwyciężył. Rezultat był następujący: Bogolubow 5 p., Candolin 3, Czepurnow i Lindross 2½, Terho 1½, Hinds 1.

DZIAŁ ZADAŃ

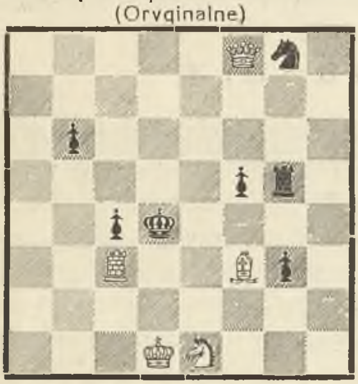
pod redakcją M. WRÓBLA.

501. J. Opdenoordt
Holandja
(Oryginalne)



Mat w 3 posunięciach

502. L. Tuhan Baranowski i A. Goldstein
Poświęcone p. S. ROTMILOWI
(Oryginalne)



Mat w 3 posunięciach

503. I. Gross
Jugosławja
(Oryginalne)



Mat w 2 posunięciach

504. S. S. Lewmanm
Rosja
(Oryginalne)



Mat w 2 posunięciach

505. G. Jordan
Holandja
(Oryginalne)



Mat w 2 posunięciach

506. J. Katko
Węgry
(Oryginalne)



Mat w 2 posunięciach

507. A. Goldstein
I nagr. Dzień Polski 1930



Mat w 3 posunięciach

508. E. Plesnivy
I nagr. Narodni Politika



Mat w 3 posunięciach

509. M. Wróbel
1 wzm. zasz. Pol. 1930



Mat w 3 posunięciach

C. S. Kipping
I n. The Problemist 1930.



Mat w 2 posunięciach

C. Mansfield
I. n. Brit. Chess. Mag. 1930.



Mat w 2 posunięciach

A. F. Arguelles
II n. Falkirk Herald 1929.



Mat w 2 posunięciach

Nasze zadania.

Dzisiejsze nasze kompozycje biorące udział w konkursie Świata Szachowego odznaczają się przedewszystkiem prostotą pomysłu. Bodajże najlżejsze jest zadanie Opdenoorta zalecające się dobrym wstępem i czterema matami ze związaniem Zadanie spółki warszawskich kompozytorów operuje również matami ze związaniem. Z dwuchodówek na pierwszym planie postawimy pracę Grossa, wprawdzie nie nową jeśli chodzi o koncepcję, wykonanie jednak zadowala. Dalsze trzy zadania, to typowe kompozycje bez wyraźniejszej idei, główna ich wartość leży w technice. Z przedruków zwracamy uwagę na trzychodówkę Goldsteina, opartą na logicznych podstawach konstrukcji. Plesnivy przeprowadza grę wykorzystując ogniskową pozycję czarnego, następne zadanie jest robione jedynie dla groźby, pierwsze posunięcie jest z nią ideowo połączone.

Ostatnie trzy dwóchodówki, wszystkie z angielskich konkursów, wprowadzają nas in medias res nowoczesnych zagadnień kompozycyjnych. Pierwsza wykorzystuje związanie i uwalnianie białej figury przy tematowym wstępie; druga opiera się na idei czarnego samozwiązania, konstrukcja prosta i lekka nosi charakter najlepszych prac Mansfieldowskich. Trzecie wreszcie zadanie to pomysł wiązania swojej figury przez króla, przeprowadzony w trzech warjantach, przyczem gra poboczna żywa i interesująca podnosi jeszcze wartość tej kompozycji.

Nakoniec kilka słów o autorze naszych oryginalnych studjów. Dr. H. Keidański, weteran kompozycji, wyróżnił się ostatnio na polu historji problemistyki, wydając wzorowo opracowany zbiór zadań słynnego Cooka, jednego z twórców amerykańskiej szkoły zadaniowej. W dziele tem oprócz troskliwej analizy znajdujemy również syntetyczną charakterystykę tego kierunku.

Dzisiejsze jego studja oparte są wprawdzie na motywach znanych w teorji końcówek, sprawiają jednak wrażenie świeżości. Pierwsza sprowadza się do pozycji patowej, podczas gdy druga ilustruje walkę hetmana przeciwko dwom skoczkom.

Konkurs zadaniowy „Tęczy“.

Międzynarodowy konkurs zadaniowy 2 chodówek poznańskiego tygodnika był obesłany dosyć silnie zarówno przez kompozytorów krajowych, jak i zagranicznych. Wpłynęło 42 zadania, z czego 13 z zagranicy. Rozstrzygnięcie nastąpi prawdopodobnie w końcu kwietnia.

III międzynarodowy turniej zadaniowy „Świata Szachowego“

ROZSTRZYGNIĘCIE W DZIALE DWUCHODÓWEK ZA ROK 1930.

W naszym konkursie na rok 1930 brało udział 41 zadań, liczba, jak na otwartą konkurencję duża. Najwięcej zadań nadesłano z Rosji, bo aż 14 zadań. Inne państwa nadesłały: Polska 10, Węgry 4, Czechosłowacja i Włochy po 3, Belgja 2, Anglja, Jugosławja, Norwegja i Rumunja po 1.

Z pośród tych prac ubyło kilka z powodu niepoprawności, a mianowicie: 353, 365, 399.

Uznano za dobre następujące kompozycje, które w słabiej obesłanym konkursie miałyby szanse na wyróżnienie: 350, 352, 385, 387. 397, 398, 425, 439.

Pod rozwagę wzięto następujące zadania, którym przyznano wyróżnienie. Są to Nr. 365, 373, 384, 409, 410, 411, 412, 423, 439, 440, 463, 464.

Nagrody i wyróżnienia przyznano w następujący sposób:

I nagroda 30 Złp. G. J. Nietvelt Nr. 423.
II nagroda 20 Złp. C. Mansfield Nr. 424.
III nagroda 15 Złp. Loschiński i Umnow Nr. 373.
II spec. nagroda 15 złp. L. Tuhan-Baranowski Nr. 366.

G. J. Nietvelt
I. nagroda (1 prize)
(Pamięci K. Sypniewskiego)



Mat w 2 posunięciach.

C. Mansfield
II. nagroda (2 prize)



Mat w 2 posunięciach.

Loschiński i Umnow
III. nagroda (3 prize)



Mat w 2 posunięciach.

L. Tuhan-Baranowski
II. Spec. nagr. (2 spec. prize)



Mat w 2. posunięciach.

Dr. E. Palkoska
I. wim zaszcz. (1 Hon. ment.)



Mat w 2. posunięciach.

Wzmianki zaszczytne otrzymali:

1. Dr. E. Palkoska 464.
2. G. Christoffanini 409.

3 ex aequo S. S. Lewmann 463, Golubew i Moussuri Nr. 384

Pochwały ex aequo:

Barulin 411, Gross 410, Henriksen 412, W. i S. Pimenow 440

I nagroda G. J. Nietvelt.

Wzorowo przeprowadzony plan, oparty w groźbie na pomyśle Lewmanna. Wstęp (1. c6) wiąże Se3. Czarne przesłaniając linję a4—f4, uwalniają równocześnie skoczka. Prócz tego mamy w zadaniu trzy blokowania gf, Ge3† i Se5, oraz przesłonę Sd3. Pomimo dość ciężkiej budowy należy uznać to zadanie za najlepsze w tegorocznym konkursie.

II nagroda C. Mansfield.

Zgrabnie ułożona kompozycja w pomyśle idei samo-związania. Wstęp bardzo dobry oddaje królowi jedno pole królewskie (c2). Oprócz dwu ideowych gier wieży i H×g4 mamy jeszcze warjant Kc2, który za-

sługuje na pełne uznanie. Gdyby nie brak żywszej strategicznej gry pobocznej zadanie to otrzymałoby pierwszą nagrodę.

III nagroda Loschiński i Umnow.

Przeprowadzenie zamiany dwu matów po szachu jest treścią tej nieszablonowej kompozycji, wstęp oddaje jedno pole królewskie; szkoda, że autorom nie udało się uniknąć Wh3, która zdradza intencję. Liczne czarne duale.

II specjalna nagroda: L. Tuhan-Baranowski.

Typowa, dobrze zrobiona dwuchodówka, mająca głównie wartość z powodu jednolitej pobocznej gry, operuje ona motywami znanemi, przesłoną oraz blokowaniem. Właściwej gry głównej niema, co nadaje oryginalny charakter mechanizmowi zadaniowemu.

1. Wzmianka zaszczytna Dr. E. Palkoska.

Niezupełne „white to play" bez mata po Gc6. W przed-grze wieża d3 znajduje się w ognisku broniąc pól f3 i d5. Po wstępie Sf5 mamy 4. maty zamienne z nowem ogniskiem na polach d6, g3. Niespodziewany mat następuje po Wf3 2. He8! Gdyby nie to, że w przedgrze brak mata po Ge6, zadanie to znalazłoby się znacznie wyżej.

2. Wzmianka zaszczytna G. Christoffanini.

Typowa współczesna dwuchodówka operująca samozwiązaniem w dwu warjantach wieży i G×e5. Wstęp zamienia wolne pole królewskie. Szkoda, że po Kd4 następuje dual Wb4 mat i Wd6 mat.

3. Wzmianka zaszczytna ex aequo S. S. Lewmann, oraz Golubew i Moussuri.

Dwa dobre zadania oparte na temacie uwolnienia białej figury. Pierwsze komplikuje swój temat równocześnie uwolnieniem czarnej figury, drugie uwalnia białego gońca przy pomocy króla.

Pochwały ex aequo.

Barulin. Wstęp uwalnia czarnego gońca, który znowu z kolei uwalnia wprost związanego białego skoczka.

Gross. Ciężko założona kompozycja oparta na zamianie mata i uwolnienia skoczka. Liczne czarne duale.

Henriksen. Zadanie starego typu, half-pin połączony z szeregiem przesłon.

W. i S. Pimenow. Dwa szachy białemu królowi przez odsłonę. Król czarny ma wolne pola. Wstęp dobry.

Sędziowie: D. Przepiórka i M. Wróbel.

III międzynarodowy turniej zadaniowy „Świata Szachowego"

ROZSTRZYGNIĘCIE W DZIALE TRZYCHODÓWEK NA ROK 1930.

Tegoroczny nasz konkurs trzychodówek pod względem jakości nadesłanych kompozycji przewyższył konkurencję roku ubiegłego, jakkolwiek brało w nim udział tylko 24 zadania. I tak z Polski 5 zadań, z Czechosłowacji 6, Holandji i Rumunji po 3, Rosji 2 oraz z Włoch, Norwegji, Hiszpanji, U. S. A. i Afryki po 1 kompozycji.

Następujące zadania wzięto pod uwagę z których wybrano później najlepsze prace. Są to: 348, 349, 371, 372, 382. 394, 396, 405, 407, 420, 437.

Z tych zadań odpadły pózniej następujące kompozycje: 348, 372, 395, 396. 406.

Pozostałym zaś zadaniom przyznano nagrody i wzmianki zaszczytne:

I nagrodę 50 Złp. otrzymał Dr. E. Palkoska Nr. 394.

II nagrodę 40 Złp. otrzymał M. Havel Nr. 405.

III nagrodę 25 Złp. otrzymał Dr. F. Rduch Nr. 458.

I spec. nagrodę 20 Złp. otrzymał A. Goldstein Nr. 462.

Dr. E. Palkoska
I. nagroda (1 prize)



Mat w 3 posunięciach.

M. Havel
II. nagroda (2 prize)



Mat w 3 posunięciach.

Dr. F. Rduch
III nagroda (3 prize)



Mat w 3 posunięciach.

A. Goldstein
I. spec. nagroda (1 spec. prize)



Mat w 3 posunięciach.

Wzmianki zaszczytne otrzymali: 1. P. Gulajew Nr. 420 2. E. Plesnivy Nr. 437 3. L. Tuhan-Baranowski Nr. 382.

Pochwały: 1. S. S. Lewmann Nr. 407 2. V. Marin Nr. 371 3. ex aequo E. Arłamowski Nr. 349 i R. Cofman Nr. 459.

I nagroda Dr. E. Palkoska.

Zadanie znacznie przewyższające resztę nadesłanych kompozycji, poza dobrze umotywowanym wstępem posiada jeszcze subtelne i wartościowe odmiany. Szczególnie trafnie pomyślana jest gra po b×c5. Konstrukcja zadawala.

II nagroda M. Havel.

Dobrze pomyślany i ciekawie przeprowadzony pomysł w czterech wzorowych grach z których najciekawszą jest warjant po K×d7. Pierwszy ruch poświęcający hetmana szablonowy. W ogólności zadanie to należy do najlepszych prac przysłanych na nasz konkurs.

III nagroda Dr. F. Rduch.

Typowa czeska kompozycja o czterech wzorowych grach, pełna drobnych finezji i subtelności. Wstęp dobry pozwala na szachowanie białego króla. Siatki matowe, jakkolwiek znane, zostały zręcznie połączone w nowy mechanizm zadaniowy.

I specjalna nagroda A. Goldstein.

Oryginalnie pomyślane echo w którem główną rolę gra We5. Gra czarna również została zaznaczona krytycznym ruchem czarnej wieży. Trzeci warjant, jakkolwiek znany został trafnie wpleciony w grę główną.

1. Wzmianka zaszczytna: A. P. Gulajew B: Kh4, Hd4, We5, Ge3, Sb8, Se4 P a3 Cz: Ka5, Hb5, Wa8 Gc8, Sc3, d5 P: a4, b3, b7, c4.

Half-pin w trzychodówce dobrze przeprowadzony w siedmiu odmianach z których tylko trzy kończą się wzorowym matem. Zadanie to, gdyby nie pewna oschłość i sztuczność w przeprowadzeniu tego trudnego tematu, byłoby się znalazło między nagrodzonemi.

2. Wzmianka zaszczytna: E. Plesnivy B: Kg3, We4, Ge2, Ge7, Sf1 Pf5 Cz: Ke1, Wf8, Wg8, Gh5, P: a4, a5, b7, c7, e5, g4, h3.

Kompozycja o dość silnych strategicznych momentach, należy podkreślić ekonomiczne wyzyskanie białych figur. Jednolitość czarnej gry uwydatnia się w grze gońcowej.

3. Wzmianka zaszczytna: L Tuhan-Baranowski B: Ka8, Wc4, Gf7, Sg5, Sh7 P. c5, g4, Cz: Ke5, We3, Gh8, Sg2, P a4, b7, c3, d3 Oryginalny pomysł groźbowy, mający na celu przeprowadzenie gry dwu białych figur wieży i gońca.

Sędziowie: D. Przepiórka i M. Wróbel.

Międzynarodowy turniej rozwiązaniowy.

Jeszcze jedna impreza międzynarodowa bez udziału polskiej drużyny; zainicjowane zostały stałe doroczne turnieje drużynowe dla rozwiązujących o tytuł mistrza. Pomimo usilnych starań nie można było stworzyć drużyny, złożonej choćby z 10 zawodników.

Podajemy tutaj kilka szczegółów tego ciekawego spotkania.

1. Zostaje zorganizowany coroczny turniej rozwiązaniowy dla wszystkich krajów. Zwycięzca jest mistrzem danego roku i jest kierownikiem najbliższej konkurencji w roku przyszłym.

2. Każdy kraj może zgłosić dowolną liczbę zawodników, najmniej jednak 10, najwięcej 25. Wszyscy muszą rozwiązać wszystkie zadania.

3. W konkursie bierze udział 12 dwuchodówek i 12 trzychodówek. Termin rozwiązania: 30 dni.

4. Wyniki najlepszych 10 zawodników każdego kraju zlicza się i zwycięzcą zostaje ta drużyna, która zdobędzie maximum punktów.

5. Każda drużyna podaje kierownikowi na 3 tygodnie przed rozpoczęciem meczu listę i adresy zawodników.

Potem następuje cały szereg technicznych szczegółów oraz sposób punktowania.

Turniej na rok 1931 przyniósł następujące rezultaty.

Mistrzostwo zdobyła Danja, osiągając 1446 p. w składzie: Harfot, Jakobsen, Larsen, Poulsen, Röpke, Rosenlöv po 146 p. Hannemann 142, Olsen i Sörensen 141 p. Ona też będzie kierownikiem turnieju na rok przyszły, w którym już chyba weźmiemy udział.

Dalsze miejsca zajęli: Niemcy 1404 p., Indje angielskie 1331, Holandja 1316, Francja 1286 i Szwecja 1133 p.

W konkurencji o dziwo! brali udział również i mistrze kompozycji, umieszczając się naogół na czołowych miejscach: Larsen 146 p., Lane 146, Massmann 140, Weenink 140, Malmström 138, Monvoisin 136, Latzel 134, v. den Berg 130, Jansson 121 i Nanning 117 p.

Konkurs na rok 1932 odbędzie się zapewne pod koniec tego roku prosimy o jaknajliczniejsze zgłaszanie się do wzięcia udziału w mistrzostwach drużynowych.